



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Interaktif

Menurut Bonner (dalam Gunawan, 2010, hlm.31) interaksi sosial merupakan kegiatan yang memiliki suatu hubungan antara dua orang atau lebih sehingga bisa dapat mempengaruhi kelakuan yang satu dengan yang lainnya dan juga sebaliknya. Sebagai contoh ketika seorang dokter sedang melayani pasiennya, dua orang saling berkomunikasi menggunakan telepon genggam atau mengirimkan surat, dan sebagainya. Tindakan ini terdapat sebuah aksi serta reaksi antara dua atau lebih individu.

Media interaktif merupakan penggabungan komponen media digital yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data yang tertera dalam media tersebut, antara lain gambar bergerak, grafik, suara yang termasuk dalam lingkungan komputerisasi digital terstruktur, serta kombinasi teks elektronik (England & Finney, 2011, hlm.2).

Dengan penjelasan di atas, maka media interaktif diciptakan sebagai alat untuk mempermudah pengguna, baik yang belum pernah atau yang sudah pernah menggunakan media digital tersebut.

2.2 Visual Storytelling

Madden (dalam Lukin, Hobbs, & Voss, 2006) mengatakan bahwa untuk menceritakan kisah melalui gambar merupakan hal kreatif yang menantang karena melibatkan analisis visual, menghasilkan bahasa untuk menyampaikan pesan narasi, serta menggambarkan koneksi di antaranya. Dengan menggunakan visual,

otak manusia dapat lebih cepat memproses informasi mencapai 90% daripada tulisan.

Visual Storytelling juga merupakan salah satu strategi *marketing* dengan mengkomunikasikan sebuah ide melalui jalan cerita dan disampaikan melalui media visual yang interaktif dan immersif membuat pengguna ikut terlibat (Ron, n.d.). Cerita dapat menampilkan perjalanan langkah demi langkah melalui narasi. Narasi tersebut bisa singkat atau panjang, terperinci dan mengomunikasikan berbagai percakapan. *Storytelling* memungkinkan para pembaca terlibat dalam pengalaman untuk memahami, mengeksplorasi ide-ide serta memicu sudut pandang pembaca mengenai *storyline* yang disampaikan (Pruitt and Adlin dalam Salevati, 2010).

2.3 Komik

Menurut McCloud (1993), komik merupakan gambar atau lambang yang saling berdampingan dalam urutan tertentu yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena lebih efektif, dapat menimbulkan minat apresiasi pembaca, serta meningkatkan minat belajar pembaca (Sudjana & Rifai, 2011).

2.3.1 Jenis-jenis Komik

Menurut Bonneff (2008) komik dapat dikategorikan menjadi 2 berdasarkan bentuknya yaitu *comic strip* dan *comic book*. Namun dalam perkembangan jaman jenis komik kian bertambah. Jenis-jenisnya antara lain:

1. Komik Strip (*comic strips*)

Komik yang hanya terdiri dari beberapa panel saja dengan konten yang lucu dan sedikit teks. Biasanya muncul di surat kabar dan majalah yang bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.



Gambar 2.1. Komik Strip

(<https://www.imural.id/blog/wp-content/uploads/2017/11/komik-strip-1.jpg>)

2. Buku Komik (*comic book*)

Komik seperti majalah yang berisi cerita yang disajikan dalam bentuk gambar, biasa dicetak dalam bentuk buku ukuran kecil yang dijilid rapi dan diterbitkan secara berkala.



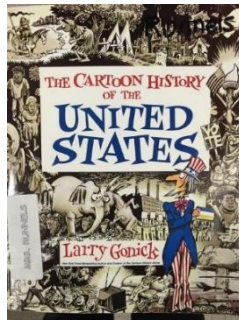
Gambar 2.2. Buku Komik

(https://www.wonderopolis.org/wp-content/uploads/2017/09/Comic_Booksdreamstime_xl_31771038.jpg)

3. Novel Grafis (*graphic novel*)

Komik ini menggunakan tema-tema yang lebih serius dengan cerita yang panjangnya hampir sama dengan novel (cerita yang naratif).

Komik ini lebih ditujukan untuk orang dewasa.



Gambar 2.3. Novel Grafis

(https://cdn.pixabay.com/photo/2015/12/30/21/40/graphic-novel-1114825_960_720.jpg)

3. Komik Instruksional

Komik sejenis strip komik yang biasanya dirancang untuk memberi informasi atau tujuan edukatif dalam berbagai bidang. Bahasa gambar dan simbol yang digunakan bersifat universal.



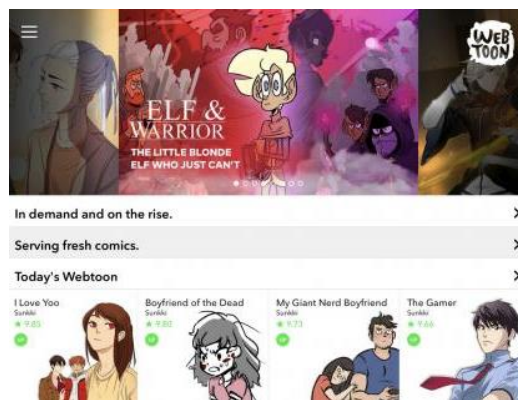
Gambar 2.4. Komik Instruksional

(http://4.bp.blogspot.com/-YDG5bFk35uY/UrdPDt_U0I/AAAAAAAAAUw/jfwzkHkEIV0/s1600/emirates%2Bsafety.jpg)

rdPDt_U0I/AAAAAAAAAUw/jfwzkHkEIV0/s1600/emirates%2Bsafety.jpg)

4. **Komik Online (*web comic*)**

Komik yang dipublikasikan menggunakan media internet. Komik ini muncul seiring dengan munculnya cyberspace di dunia teknologi komunikasi. Semua penulis bisa menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya yang mendukung dan dapat diakses oleh semua orang di berbagai daerah.



Gambar 2.5. Komik Online

(https://d2e111jq13me73.cloudfront.net/sites/default/files/styles/review_gallery_thumbnail_large/public/screenshots/csm-app/line-webtoon-daily-comics-ss1_0.jpg?itok=XUolSVoj)

2.3.2 **Unsur-unsur Dalam Komik**

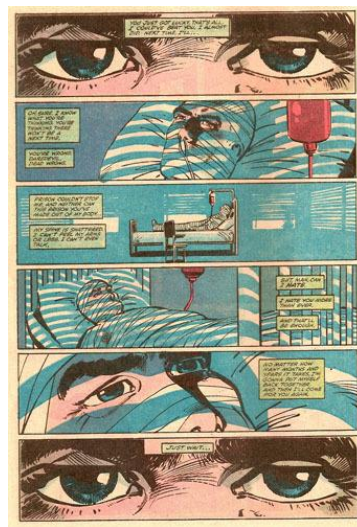
Komik memiliki unsur-unsur atau elemen yang dapat membantu pembentukan sebuah komik antara lain ;

1. Panel

Panel yang terdapat dalam komik merupakan urutan dari setiap gambar ataupun materi sehingga dapat menjaga kelanjutan cerita yang sedang berlangsung. Terdapat dua macam panel dalam komik, antara lain,

a. Panel Tertutup

Garis pembatas yang dinamakan *frame* untuk membatasi suatu adegan gambar. Garis yang digunakan dapat menggunakan garis tebal, tipis, gambar langsung maupun ekspresif. Panel ini paling sering dipakai oleh komik Eropa.



Gambar 2.6. Panel Tertutup

(https://s.kaskus.id/images/2014/10/23/6024988_20141023081340.jpg)

b. Panel Terbuka

Batas adegan komik tanpa pembatas garis atau elemen yang mengelilingi adegan tersebut. Panel ini sudah cukup banyak digunakan dalam variasi tampilan komik. Panel ini sering digunakan dalam komik Jepang dan Amerika.



Gambar 2.7. Panel Terbuka

(<https://geometryarchitecture.files.wordpress.com/2012/04/imadoki-2366277.jpg?w=146&h=248&zoom=2>)

McCloud (1993) mengatakan bahwa terdapat satu unsur yang berkaitan dengan panel yaitu *closure*, dengan maksud mengamati bagian-bagian panel tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* dapat membuat pembaca untuk menggabungkan bagian-bagian panel menjadi suatu peristiwa yang utuh di dalam pikiran. Terdapat beberapa jenis *closure* atau transisi panel ke panel dalam komik antara lain :

a. Waktu ke Waktu (*moment-to-moment*)

Gerakan atau aksi dasar yang digambarkan dalam sebuah rangkaian panel.

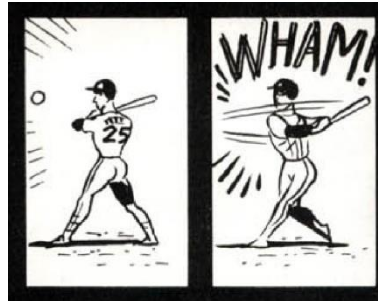


Gambar 2.8. Transisi Waktu ke Waktu

(Sumber : McCloud 1993)

b. Aksi ke Aksi (*action-to-action*)

Sebuah subjek tunggal melakukan sebuah gerakan tertentu.



Gambar 2.9. Transisi Aksi ke Aksi

(Sumber : McCloud 1993)

c. Subjek ke Subjek (*subject-to-subject*)

Transisi ini tetap berada dalam adegan atau ide tertentu namun pembaca sudah dapat terlibat agar transisi tersebut dapat berarti.



Gambar 2.10. Transisi Subjek ke Subjek

(Sumber : McCloud 1993)

d. Adegan ke Adegan (*scene-to-scene*)

Transisi ini berlangsung dengan membawa pembaca melintasi jarak, waktu, serta ruang yang berbeda.



Gambar 2.11. Transisi Adegan ke Adegan

(Sumber : McCloud 1993)

e. Aspek ke Aspek (*aspect-to-aspect*)

Transisi ini sebagian besar memotong waktu dan mengarahkan mata pembaca pada aspek yang berbeda seperti tempat, suasana hati, ataupun ide.

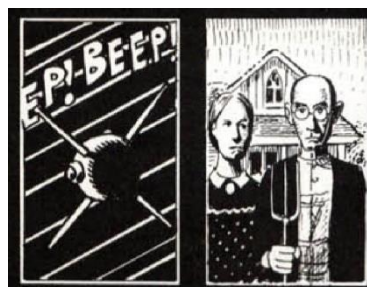


Gambar 2.12. Transisi Aspek ke Aspek

(Sumber : McCloud 1993)

f. *Non-Sequitur*

Transisi ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panel.

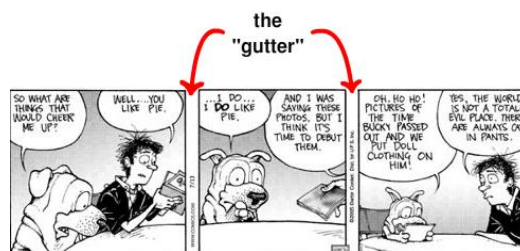


Gambar 2.13. Transisi Non-Sequitur

(Sumber : McCloud 1993)

2. Parit (*Gutter*)

Parit sering terlihat dalam komik yaitu jarak yang ada diantara panel-panel dalam sebuah komik. Parit bertindak sebagai kurir tak terlihat dalam komik karena mereka menyampaikan informasi tetapi hanyalah ruang kosong. Pembaca dapat berpartisipasi dalam menarik kesimpulan akan waktu dan gerakan yang terjadi.



Gambar 2.14. Parit

(<https://s22295.pcdn.co/wp-content/uploads/the-gutter1.png>)

3. Balon Kata

Berfungsi sebagai tempat ditulisnya sebuah kalimat atau ucapan yang dikeluarkan oleh tokoh-tokoh komik. Bentuknya bisa bermacam-macam gaya dan bentuk sesuai dengan ekspresi atau emosi yang ingin dinyatakan oleh seorang tokoh yang sedang berbicara. Penggunaan balon kata lebih diperhatikan agar balon kata dan gambar bisa seimbang sehingga mempermudah pembaca untuk membaca isi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.15. Balon Kata

(<https://nuggethead.net/wp-content/uploads/2013/10/headers-and-speech-4.jpg>)

4. Narasi

Kalimat berupa keterangan antara lain keterangan waktu, situasi, atau tempat kejadian suatu adegan dalam komik. Kalimat tersebut dapat membantu pembaca memahami sebuah adegan atau alur cerita. Narasi biasanya berhubungan erat dengan plot cerita dalam komik.

5. Efek Suara

Penggunaan efek suara sesuai dengan karakteristik asli suara memberikan pembaca kesempatan untuk mendengar melalui mata. Tidak ada salah dan benar dalam pembuatannya dan penulis dapat memperbarui variabel. Contohnya seperti ledakan, kaca pecah, benda terjatuh, dan lain-lain. Efek suara biasa ditulis dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan suara atau bunyi yang mewakili.



Gambar 2.16. Efek Suara

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/batman60stv/images/6/63/Pow.jpg/revision/latest?cb=20131022024603>)

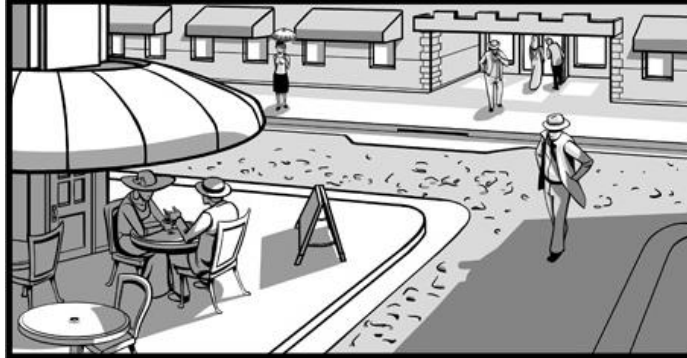
2.3.3 *Shot*

Shot adalah istilah yang biasanya ditemukan dalam film untuk menggambarkan ukuran bidang dari satu momen dalam sebuah adegan. Untuk menerjemahkannya ke dalam buku komik adalah dengan cara membayangkan panel-panel dalam komik merupakan sebuah kamera. Jarak antara tepi panel dan subjek menentukan jenis *shot*. Terdapat beberapa macam jenis *shot* (Larson, 2014), antara lain :

1. *Wide Shot*

Wide shot menetapkan sebuah lokasi dan konteks untuk adegan dalam sebuah panel. Subjek pemotretan terlihat dari kejauhan, dengan fokus utama adalah pada lingkungan dan kondisi pencahayaan karena pembaca dapat memberi kesan tergantung *tone* yang digunakan. Jenis *shot* ini biasa disebut dengan

"*establishing shot*". Seperti contoh gambar dibawah ini, dengan menggunakan kontras yang rendah, kesan *tone* terlihat lebih santai.



Gambar 2.17. *Wide Shot*

(<https://www.makingcomics.com/rd/wp-content/uploads/2014/02/anat2.jpg>)

2. *Full Shot*

Kamera panel untuk *full shot* terlihat lebih dekat dengan subjek, menghasilkan fokus yang menyempit. Sebagian besar lingkungan di sekitarnya terputus. Tokoh dalam panel lebih kelihatan dari kepala sampai kaki.



Gambar 2.18. *Full Shot*

(<https://www.makingcomics.com/rd/wp-content/uploads/2014/02/anat2.jpg>)

3. *Medium Shot*

Jarak kamera ke subyek lebih didekatkan. Lingkungan sekitar terpotong keluar dari bingkai panelnya kecuali untuk bagian atas dari tokoh yang terlibat (pinggang ke atas). Dengan *shot* ini, pembaca ditarik ke dalam sebuah percakapan atau situasi bukan hanya sebagai pengamat tetapi seperti seorang tokoh yang ikut dalam percakapannya.



Gambar 2.19. *Medium Shot*

(<https://www.makingcomics.com/rd/wp/wp-content/uploads/2014/02/anat3.jpg>)

4. *Close-Up*

Jenis *shot* ini hanya berisi kepala, leher, dan bagian atas bahu tokoh. Biasanya digunakan agar pembaca dapat fokus pada emosi tokoh atas bagaimana reaksinya pada suatu adegan karena ekspresi wajah sangat terlihat di panel ini.

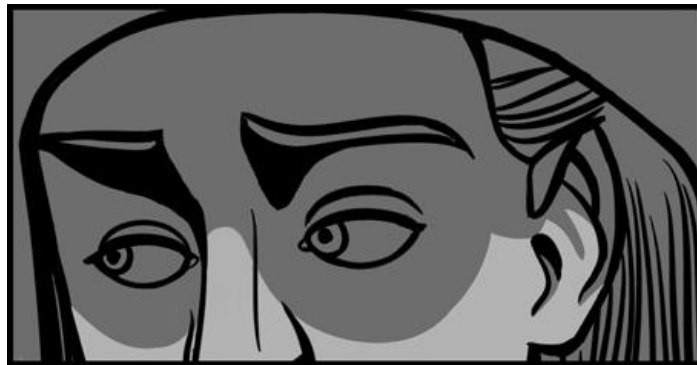


Gambar 2.20. *Close-Up*

(<https://www.makingcomics.com/rd/wp/wp-content/uploads/2014/02/anat3.jpg>)

5. *Extreme Close-Up*

Jenis *shot* ini adalah yang terdekat dengan subyek. Biasanya fokus pada daerah pada wajah, seperti bibir yang melengkung menjadi senyuman atau alis yang naik karena kecurigaan atau juga objek yang penting. *Shot* ini menempatkan pembaca pada tokoh dengan maksud untuk memahami apa yang dipikirkan tokoh.



Gambar 2.21. *Extreme Close-Up*

(<https://www.makingcomics.com/rd/wp/wp-content/uploads/2014/02/anat4.jpg>)

2.4 **Komik Interaktif**

Berdasarkan pengertian dari teori-teori di atas, sistem yang digunakan dalam komik interaktif menghasilkan sebuah alur cerita dan pembaca dapat menikmatinya

sebagai buku komik tradisional. Sistem tersebut ditanamkan ke dalam *gadget* atau komputer tablet sehingga pembaca tidak hanya membaca tetapi juga berinteraksi dengan objek tertentu yang berhubungan dan mempengaruhi jalannya cerita (Lima, 2013).

Beberapa objek atau scenario interaktif dapat diaktifkan oleh pembaca dengan berbagai cara tergantung tingkat *level* interaktivitasnya. Ketika ini terjadi, kelogisan konteks cerita berubah pada titik narasi tertentu sesuai dengan efek dari objek interaktivitas tersebut. Terdapat tiga jenis *level* interaktifitas (Ayer, 2014), antara lain :

- a. *Low level interactivity* memberi kesempatan pada pengguna untuk menggulir isi cerita atau klik seperti membalik halaman komik.
- b. *Medium level interactivity* memberi pembaca kesempatan untuk menggunakan *parallax-scrolling*, *zoom*, serta dapat berinteraksi dengan konten cerita dalam berbagai cara, video, atau efek suara.
- c. *High level interactivity* memberi pembaca kesempatan untuk mengubah hasil dari struktur naratif yang non-linear.

2.5 Character Development

Sebagai karakter desainer biasanya akan dituntut untuk membayangkan, mengembangkan, dan membangun penampilan visual karakter dimulai dari konsep hingga pembuatan aset animasinya. Selain itu karakter desainer juga perlu memahami secara mendalam mengenai *line*, *shape*, *silhouette*, *color*, dan *composition* (Sloan, 2015).

2.5.1 *Line (Garis)*

Ketika membicarakan mengenai prinsip-prinsip karakter desain, garis dan bentuk merupakan dua konsep umum yang pasti dibicarakan di dalam literatur (hlm 26). Garis bertanggung jawab dalam menguraikan bentuk dalam sebuah karakter, mengarahkan arah mata, serta mengkomunikasikan gerakan dan arah. Beberapa atribut di bawah ini yang dapat menentukan tampilan visual karakter :

2. *Line Thickness*

Secara teknis, garis merupakan satu dimensi, oleh karena itu garis sangatlah tipis. Agar dapat melihatnya dengan jelas, beberapa ketebalan perlu diperlihatkan. Ketebalan garis memiliki kesan dan efek yang berbeda, misalkan garis yang seragam seperti mempertahankan ketebalan yang konsisten dapat menyampaikan kesan kejujuran, kejelasan, serta ketepatan. Sedangkan garis yang senggang dan kasar dapat menciptakan kesan ambiguitas, remeh, dan main-main.

3. *Line Orientation*

Sudut garis yang berorientasi dengan bagian desain dapat mempengaruhi persepsi penampilan pada suatu karakter. Garis orientasi terdapat dua jenis yaitu garis horizontal, diagonal, dan vertikal. Garis horizontal dapat digunakan untuk menekankan lebar karakter karena secara konseptual garis tersebut paralel dengan tanah. Garis vertikal digunakan paling baik untuk menyampaikan keseimbangan, ketinggian, dan signifikansi karena garis tersebut tegak lurus dengan tanah. Garis diagonal digunakan untuk menciptakan kesan dinamisme

gerakan dan ketidakstabilan karena garis tersebut menunjukkan garis yang jatuh atau naik ke orientasi vertikal.

4. *Line Position*

Garis dapat diposisikan untuk membuat *outline*. Garis tersebut bisa berupa garis eksplisit yang menguraikan bentuk, garis tersirat yang menyoroti bentuk atau elemen karakter, dan garis yang diposisikan mengelilingi beberapa elemen secara bersamaan. Posisi garis juga dapat digunakan untuk membuat koneksi visual antar elemen, menggabungkan garis vertikal dan horizontal dapat menghasilkan bentuk kaku yang memberikan kesan kekuatan, stabilitas, dan permanen. Teknik ini penting untuk memandu mata dan menarik perhatian pembaca ke fitur utama.

5. *Line Type*

Jenis garis tidak hanya garis lurus saja, tetapi ada jenis garis lengkung. Garis lurus dapat melengkapi ketebalan seragam dan orientasi horizontal dan vertikal untuk memperkuat gagasan tentang kekuatan dan konsistensi, sedangkan garis lengkung dapat menghubungkan dinamika, energi, dan alam. Garis lengkung yang dalam dapat digunakan untuk menekankan kegembiraan dan kesenangan, sedangkan garis lengkung yang lebih dangkal memberi kesan kelembutan, kelembutan, sensualitas, dan feminitas.

2.5.2 *Shape (Bentuk)*

Jenis *shape* yang paling umum digunakan adalah segitiga, lingkaran, dan persegi (hlm 29). Ketiga bentuk tersebut adalah bentuk yang paling sederhana yang dapat direduksi oleh pengguna.

1. *Circle* (Lingkaran)

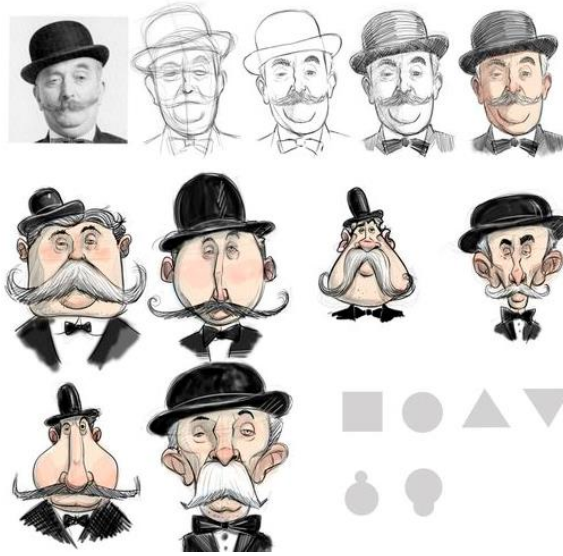
Bentuk bulat apa pun yang ditentukan oleh kurva kontinu dapat dianggap sebagai lingkaran dan terkait dengan konotasi umum. Konotasi yang digunakan lebih fokus ke dua kategori yaitu kemudaan dan kebaikan. Bentuk lingkaran memberi kesan seperti main-main, kekanak-kanakan, energi, dan kepolosan. Bentuk lingkaran lebih sering diamati dalam karakter yang ditargetkan untuk anak-anak.

2. *Triangle* (Segitiga)

Bentuk segitiga dapat memberikan interpretasi yang sangat berbeda, tergantung pada penggunaannya. Konotasi yang digunakan dapat dikelompokkan dua kategori yaitu *energy* dan *temperament*. Energi dapat mencakup konsep seperti kecepatan, dinamisme, dan gerakan. Temperamen berbentuk karakteristik manusia yang tersirat yang dapat ditampilkan ke bentuk segitiga seperti permusuhan, agresi, hasrat, tipu daya, dan seksualitas.

3. *Square* (Persegi)

Kotak dan persegi panjang biasanya dianggap sebagai bentuk terkuat dan yang paling stabil dengan menggunakan konotasi yang memberikan kesan kekuatan, kepercayaan, kejujuran, dan stabilitas. Persegi dapat dikaitkan dengan rasionalitas, keamanan, kemurnian, serta maskulinitas.



Gambar 2.22. Bentuk Lingkaran, Segitiga, dan Persegi

(<https://i.pinimg.com/564x/1c/a1/81/1ca1817bca010fc6dad22abe8ddc03af.jpg>)

2.5.3 *Color (Warna)*

Warna merupakan faktor penting, desainer perlu mengidentifikasi konsep inti yang relevan dengan keberhasilan studi desain karakter (hlm 33). Dari perspektif desain visual, *color wheel* bisa dibilang sistem yang paling terkenal untuk mengatur warna.

Color wheel desainer mengidentifikasikan merah, kuning, dan biru sebagai warna primer; hijau, oranye, dan ungu sebagai warna sekunder; dan merah-ungu, biru-hijau, kuning-oranye, kuning-hijau, merah-oranye, dan biru-ungu sebagai warna tersier. Selain itu, *digital artist* jauh lebih mungkin untuk menghasilkan karya dengan menggunakan system warna yang berbeda seperti merah, hijau, dan biru (RGB) untuk gambar layar, dan cyan, magenta, dan kuning (CMY) untuk cetakan.

1. Hue

Hue adalah warna umum seperti yang terlihat pada *color wheel*. Semua warna dapat dipertimbangkan hanya dalam delapan warna yaitu merah, oranye, ungu, hijau, kuning, cyan, biru, dan magenta. Pada dasarnya, kita dapat mengkategorikan *hue* ke dalam *warm color* (magenta ke kuning) dan *cold color* (hijau ke ungu). *Cold color* dapat dikaitkan dengan objektivitas, ketenangan, dan kenyamanan, sedangkan *warm color* dapat dikaitkan dengan optimisme, gairah, dan kegembiraan.

2. Value

Nilai warna berhubungan dengan kecerahan atau banyaknya cahaya yang dipantulkan. *Value* bisa dikatakan sebagai urutan dari warna hitam ke putih dengan warna yang paling terang di ujung urutan putih. Pencampuran warna dengan *value* yang tinggi dan rendah dapat menciptakan salah satu kontras paling efektif yang dicapai dengan warna.

3. Saturation

Saturasi adalah tingkat kemurnian *hue* dengan dilihat dari macam-macam warna yang terlihatkan. Saturasi yang tinggi menghasilkan warna yang mencolok, berani, cukup tidak alami, dan dapat digunakan untuk membesarkan atau meningkatkan konotasi *hue*. Saturasi rendah yang memadukan *hue* dengan abu-abu dapat menimbulkan kesan warna yang lebih realistis dan matang yang dapat membuat karakter tampak lebih halus, kompleks, dan bijaksana.

2.5.4 Silhouette

Secara garis besar, siluet digunakan untuk memastikan kembali karakter yang dirancang dapat dikenali dengan jelas dari berbagai pose atau sudut. Siluet merupakan tahap penting dari proses desain dengan menghapus sebagian besar atau semua detail dan warna (hlm 30). Terdapat faktor-faktor yang dapat dipertimbangkan ketika menganalisis siluet karakter antara lain :

1. Recognizability

Aspek terpenting dari siluet adalah apakah bentuk karakter berbeda atau tidak. Terdapat dua tingkat yang dapat dipertimbangkan. Tingkat pertama adalah respon dalam estetika seperti apakah karakternya menarik, khas, cukup menonjol, dan bagus untuk dilihat. Tingkat kedua lebih praktis seperti apakah siluet dapat membuat karakter menonjol atau tidak. Jika karakter tidak cukup berbeda, kemampuan pengguna dalam melacak dan mengidentifikasi akan berkurang dan memicu dampak negatif.

2. Hierarchy

Hirarki memberikan perhatian pada elemen visual yang digunakan, bagaimana karakter dapat dirancang agar lebih mudah dipahami melalui penggunaan elemen visual yang terlihat dalam siluet. Dalam hirarki, terdapat tiga konsep utama antara lain *contrast* (sebagai contoh, kontras ukuran karakter satu dan yang lain), *repetition* (sebagai contoh, penggunaan repetisi bentuk tertentu untuk menciptakan tema visual), dan *alignment* (seperti contoh, menciptakan rasa keteraturan yang kuat dengan komposisi elemen visual yang seragam).

3. *Functionality*

Selain implikasi praktis dari siluet, fungsionalitas intrinsik desain juga harus dipertimbangkan dalam hal seperti apakah siluet karakter tampak logis atau tidak dalam dunianya. Seperti pakaian dan peralatan serta ukuran dan penempatan aksesoris yang dikenakan karakter.

4. *Metaphor*

Dari bentuk keseluruhan siluet dapat ditentukan apakah bentuk tersebut dapat bertindak sebagai metafora atau tidak dilihat dari penggunaan garis dan bentuk utama karakter. Dapat menentukan apakah bentuknya dapat dikenali dari suatu simbol atau ikon budaya, alam, atau karya seni. Seperti contoh, karakter yang dirancang untuk menyarankan bentuk bunga dapat menyampaikan kerapuhan, keindahan, pertumbuhan dan sebagainya, dapat memperkuat pemahaman mengenai karakteristik dan tempat karakter di dunianya.

2.5.5 Metode Karakterisasi

Ketika ingin menyajikan serta menentukan karakter para tokoh, para pengarang pada umumnya menggunakan dua metode yaitu metode langsung dan metode tidak langsung (Minderop, 2011).

1. Metode Langsung (*Telling*)

Metode ini pemaparannya dilakukan secara langsung dan sering digunakan oleh kisah jaman dahulu sehingga pembaca mengandalkan penjelasan dari pengarang.

a. Karakterisasi Menggunakan Nama Tokoh

Suatu karya terkadang menggunakan nama tokoh untuk memperjelas dan mempertajam watak tokoh. Nama yang diberikan melukiskan karakteristik yang dapat membedakannya dengan tokoh lain. Seperti contoh nama tokoh Roger Chillingsworth dalam "*The Scarlet Letter*". Penggunaan nama ini sangat sesuai dengan watak tokoh Chillingsworth yang dingin dan kaku yang dapat dilihat dari *chill* yang berarti dingin atau perasaan yang tidak nyaman.

b. Karakterisasi Melalui Penampilan Tokoh

Faktor penampilan tokoh memegang peranan penting dalam karakterisasi. Penampilan yang dimaksud adalah cara berpakaian serta penampilan fisik. Cara berpakaian dapat memberikan gambaran mengenai status sosial, pekerjaan, maupun derajat harga diri sedangkan dari segi fisik dapat menggambarkan usia, kondisi kesehatan, apakah sosok tokoh orang yang kuat atau lemah, bahagia atau sedih, dan sebagainya.

c. Karakterisasi Melalui Tuturan Pengarang

Dalam metode ini, pengarang langsung berkomentar mengenai watak dan kepribadian tokoh yang langsung menembus ke dalam perasaan, pikiran, dan batin tokoh. Pengarang menarik perhatian pembaca terhadap komentarnya tentang watak tokoh dan mencoba membentuk persepsi pembaca mengenai tokoh yang diceritakannya.

2. Metode Tidak Langsung (*Showing*)

Metode ini lebih dramatic yang tidak membutuhkan penjelasan pengarang sehingga para tokoh dalam karya dapat menampilkan dirinya melalui tingkah laku atau aksi yang dilakukan. Disini pembaca dapat lebih menghayati dan menganalisis sendiri karakteristik para tokoh.

a. Karakterisasi Melalui Dialog

Dapat dilihat dari apa yang dikatakan penutur, lokasi dan situasi percakapan, jati diri tokoh yang dituju oleh penutur, kualitas mental para tokoh, nada suara, penekanan, dialek, dan kosa kata.

b. Karakterisasi Melalui Tindakan Para Tokoh

Karakter para tokoh dapat dilihat dari tingkah laku serta ekspresi wajah atau bahasa tubuh. Seorang tokoh dapat dilihat karakteristiknya dari kondisi emosi dan fisik yang terkadang secara samar-samar, spontan, ataupun tidak disadari yang dicerminkan melalui suatu peristiwa sesuai dengan alur cerita.

2.5.6 Sudut Pandang Karakter

Sudut pandang terdiri dari tiga macam. Masing-masing memiliki keandalan, penulisan, serta cara narasi yang berbeda. Masing-masing pemakaian tergantung dari target audiens (Meyer, 2012).

a. *First Person Point of View*

Sudut pandang ini memberi penulis kesempatan untuk memberi emosi dan tujuan ke dalam karya, karena penulis mengontrol aliran tindakan. Naratornya merupakan salah satu tokoh dalam cerita.. Pembaca mengetahui

pemikiran, kata-kata, dan perbuatan tokoh. Pengetahuan yang dapat diperoleh pembaca dari konteks cerita terbatas pada satu tokoh itu. Kata ganti untuk sudut pandang ini adalah dalam bentuk saya (*I, me, my, dan mine*).

b. *Second Person Point of View*

Penulis menggunakan sudut pandang ini untuk menceritakan sebuah kisah menggunakan sudut pandang penerima di mana narrator menceritakan kisah menggunakan kata kamu (*you, your, dan yours*). Penulis berusaha untuk mempengaruhi pembaca dengan cara berpikirnya, menggunakan analogi dan metafora untuk menarik pembaca. Dengan begitu, ada peluang dari pembaca untuk merespon secara positif terhadap karya tersebut karena semakin relatable.

c. *Third Person Point of View*

Sudut pandang yang sering digunakan adalah sudut pandang orang ketiga. Dalam sudut pandang ini, kata ganti menggunakan dia (*he dan she*) dan mereka. Sudut pandang ini dibagi dalam tiga cara berbeda :

a. *Third-Person Objective*

Narator berperan sebagai pengamat yang hanya bisa menceritakan apa yang dikatakan dan dilakukan dan tidak dapat melihat ke dalam pikiran salah satu tokoh dalam cerita. Sudut pandang ini hanya bisa mengetahui apa yang dikatakan dan dilakukan tokoh. Kata ganti yang digunakan dia, itu, miliknya, dan mereka (*he, his, she, hers, it, its, they, dan them*).

b. *Third-Person Omniscient*

Narator yang serba tahu tetapi bukan termasuk salah satu tokoh. Sudut pandang ini dapat mengetahui apa yang dipikirkan, dilakukan, dilihat, dan dirasakan semua tokoh. Kata ganti yang dipakai sama dengan *third-person objective*.

c. *Third-Person Limited*

Narator juga bukan tokoh dalam cerita tetapi menceritakan kisah dari sudut pandang satu tokoh. Sudut pandang ini hanya dapat mengetahui satu tokoh ini lakukan, ketahui, pikirkan, dan lihat.

2.5.7 Dimensi Karakter

Dimensi karakter sering digunakan untuk merancang tokoh-tokoh para pelaku yang terlibat dalam cerita di berbagai karya. Aspek karakter dapat terbentuk dalam dimensi fisiologis, psikologi, dan sosiologi (Wiyatmi dalam Nurrohmah, n.d).

1. Psikologi

Dimensi ini memaparkan kondisi mental para tokoh. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi seperti penyakit atau kelainan, keturunan, pola asuh, serta trauma. Dari faktor tersebut dapat digunakan untuk menggambarkan sifat dasar, kelakuan, intelektualitas, serta talenta para tokoh.

2. Fisiologi

Dimensi ini menampilkan tampilan fisik yang dilihat secara langsung seperti tinggi badan, warna kulit, detail wajah, postur tubuh, dan sebagainya. Tampilan tersebut biasa digunakan untuk menggambarkan sisi biologis para tokoh seperti jenis kelamin, usia, serta keturunan genetic.

3. Sosiologi

Dimensi ini berhubungan dengan sosialisasi karakter dalam kehidupannya seperti pengaruh lingkungan terhadap pembangunan pola pikir dan kepribadian para tokoh, bagaimana kedudukannya dalam masyarakat, serta interaksi dengan lingkungan sosial seperti apa. Hal tersebut dapat menggambarkan status sosial, pekerjaan, kondisi ekonomi, pendidikan, budaya, dan lain sebagainya.

2.5.8 Gaya Visual

Brooks (2016) mengungkapkan bahwa berbagai gaya visual banyak ditemukan untuk memvisualisasikan karakter. Gaya visual yang dipakai untuk perancangan media digital bergambar akan bergantung pada target audiens yang dituju.

a. Manga

Penggunaan visual ini pada karakter umumnya memiliki mata yang besar dengan dagu dan hidung yang kecil serta proporsi tubuh yang lebih lurus dengan garis sejajar dan tinggi, sosok kurus. Penggunaan garis pada gaya visual ini menggunakan gaya garis tipis dengan tepi yang lebih tajam dan garis lebih lurus.



Gambar 2.23. Contoh Gaya Visual Manga

(https://swebtoon-phinf.pstatic.net/20181012_225/1539310844475fYSIC_JPEG/thumb_M.jpg)

b. Semi Realis

Menggunakan visual semi realis sering bergantung pada penggunaan *shading* daripada garis. Pewarnaan, tekstur, maupun *shading* yang digunakan lebih sederhana daripada realis. Pemberian detail pada gaya visual ini tidak perlu terlalu banyak namun proporsi dan perspektif yang digunakan mengikuti wujud asli pada umumnya.



Gambar 2.24. Contoh Gaya Visual Semi Realis

(<https://suntaclara.com/wp-content/uploads/2019/11/Lim-Jugyeong-Bangs.png>)

c. Realis

Penggunaan visual ini dibuat mirip dan mendekati objek sesungguhnya. Baik anatomi, postur tubuh, wajah, bentuk ruangan, tekstur, dan lain-lain dengan pengaplikasian kedetailan yang terperinci dan faktual. Pada dasarnya, gambar dengan sifat realis dapat dibagi menjadi dua yaitu menggunakan garis untuk membentuk objek, dan menggunakan terang-gelap untuk membentuk objek.



Gambar 2.25. Contoh Gaya Visual Realis

(<https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-9692c06b425bce5a6d283769460382f3>)

2.5.9 *Tenebrism*

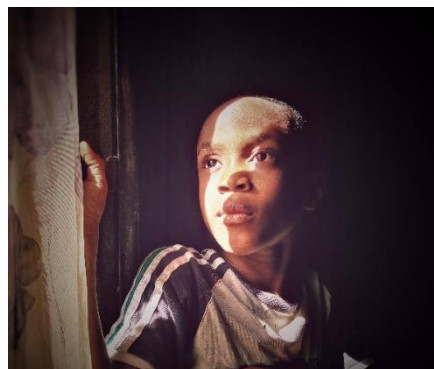
Dalam seni rupa, kata *tenebrism* berasal dari bahasa Italia “*Tenebroso*” yang berarti gelap. *Tenebrism* ditandai oleh bayangan yang dalam dan kontras yang berbeda antara area terang dan gelap. Pada dasarnya, teknik ini menggunakan komposisi di mana beberapa area lukisan menggunakan warna hitam sepenuhnya tergantung dari mana sumber cahaya berasal sehingga memungkinkan satu atau lebih area untuk diterangi (Rathus, 2010.).

Tenebrism digunakan secara eksklusif untuk menimbulkan efek dramatis, juga dikenal sebagai "iluminasi dramatis". Hal ini memungkinkan pelukis untuk menyoroti wajah, tokoh atau kelompok tokoh, sementara area gelap yang kontras dari lukisan kadang-kadang dibiarkan hitam.



Gambar 2.26. Lukisan dan Fotografi *Tenebrism*

(<https://paintingvalley.com/tenebrism-painting#tenebrism-painting-1.jpg>)



Gambar 2.27. Fotografi *Tenebrism*

(<https://imgp.whaleshares.io/0x0/https://cdn.steemitimages.com/DQmNgMHsLoxnT6GQtnL4vQZ3UMtUgwn6NCEt9BYQTs45Ykk/moel3.jpg>)

2.6 Estetika Karakter

Menurut Tillman (2011) estetika merupakan aspek penting karena secara langsung mempengaruhi desain sehingga sangat penting untuk mengetahui target usia yang dituju. Target usia yang rendah belum mampu memproses informasi yang ada dalam sebuah karakter dibandingkan usia yang lebih tinggi.

1. Usia 0-4 Tahun

Desain karakter yang sesuai untuk usia ini adalah karakter yang memiliki ukuran kepala dan mata yang besar dan tubuh yang pendek. Warna yang digunakan adalah warna yang cerah dan bentuk yang sederhana. Hal ini dilakukan agar anak berusia 0-4 tahun mampu memproses informasi yang ada didalam karakter tersebut dengan mudah.

2. Usia 5-8 Tahun

Bentuk karakter untuk usia ini hampir sama dengan usia di atas, namun bedanya adalah mata yang lebih kecil. Warna yang digunakan lebih redam dan bentuk tubuh lebih rumit.

3. Usia 9-13 Tahun

Bentuk karakter sudah menjauh dari kata sederhana. Bentuk tubuh sudah menyerupai proporsi yang dapat dipercaya dengan penggunaan warna yang lebih realistis dan lebih banyak detail.

4. Usia 14-18+ Tahun

Bentuk dan proporsi karakter sudah menyerupai dunia nyata dan lebih kompleks. Menggunakan warna yang lebih rumit dan pengaplikasian detail yang paling banyak dibandingkan dengan usia-usia sebelumnya.

2.7 Karakter Dalam Komik

Menurut Mccloud (2006) terdapat tiga kualiti penting yang harus ada dalam pembuatan karakter dalam komik antara lain *an inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits*.

a. *An Inner Life*

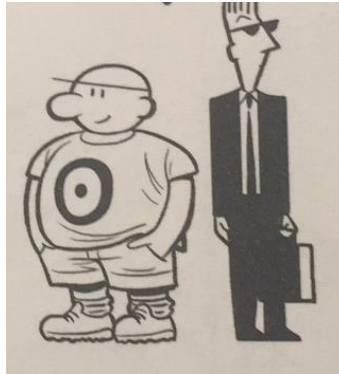
Setiap karakter membutuhkan kepribadian atau sifat yang memberikan karakter sebuah alasan atas apa yang dilakukan dan dikatakan. Hal ini dapat membantu pembaca sehingga dapat memprediksi bagaimana reaksi karakter jika ditempatkan di suatu situasi. Untuk menentukan kepribadian karakter tersebut, dimulailah dengan membuat cerita kehidupan sang karakter atau disebut dengan *backstory* seperti pembuatan tridimensional.

Seperti contoh jika karakter yang hidup dalam kemiskinan mungkin sulit berkenaan atau *relate* dengan karakter yang hidup dalam kekayaan yang menyukai perhiasaan mahal. Pembuatan *backstory* tidak perlu terlalu rumit, terutama pada karakter minor atau pendukung.

b. *Visual Distinction*

Perbedaan dan variasi bentuk pada karakter merupakan hal penting yang dapat membantu pembaca mengidentifikasi karakter-karakter yang muncul karena akan memusingkan pembaca jika karakter yang muncul memiliki wujud yang sama. Meskipun membuat detail rambut dan baju untuk membedakan mereka, namun jika kesamaan wajah pada masing-masing terlalu banyak akan menimbulkan kesan hambar.

Dalam pembentukan bentuk tubuh karakter, perlu dicermati lagi hal-hal yang dapat membuat karakter berbeda seperti berat badan, postur, tinggi, bentuk wajah, bentuk tubuh, dan lain-lain. Perbedaan bentuk wajah dan tubuh yang lebih dalam dapat membantu pembaca dan memberikan peringatan visual yang unik atas kepribadian masing-masing karakter.



Gambar 2.28. Contoh *Visual Distinction*

(Sumber : *McCloud* 2006)

c. *Expressive Traits*

Setelah melakukan hal di atas, dibuatlah perencanaan untuk sifat ekspresif seperti apa yang akan diimplementasikan ke karakter.

1. Ekspresi Wajah

Penggambaran ekspresi merupakan hal yang tidak mudah untuk dikeluarkan daripada melalui tulisan. Ekspresi merupakan bentuk komunikasi visual yang kompulsif. Penggunaan ekspresi berguna untuk memberikan dan memunculkan emosi pada karakter dalam halaman komik. Wajah manusia dapat membuat berbagai macam ekspresi setiap harinya. Beberapa membutuhkan bantuan keadaan fisik seperti rasa sakit atau lelah, beberapa memang digunakan untuk berkomunikasi dengan karakter lain. Dibawah ini adalah contoh ekspresi umum yang semua manusia dapat keluarkan.

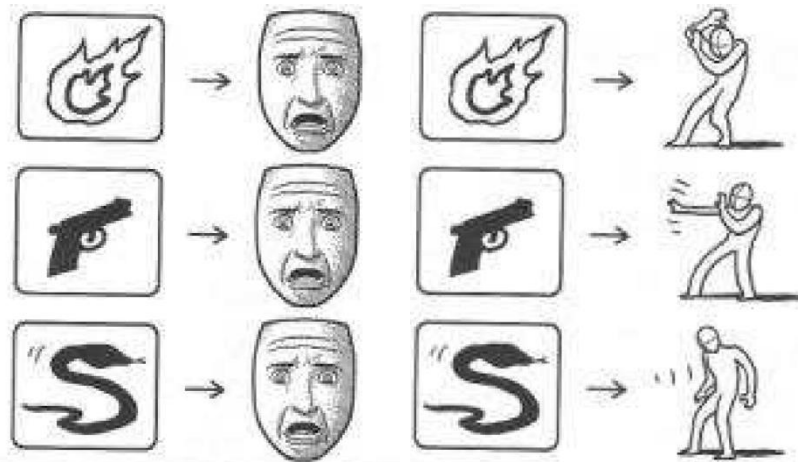


Gambar 2.29. Contoh Ekspresi Wajah

(Sumber : McCloud 2006)

2. Bahasa Tubuh

Penggunaan bahasa tubuh dapat memberi tahu pembaca siapa karakter tersebut bahkan sebelum mereka mulai bicara seperti apakah karakter percaya diri, dingin, berani, mendominasi, dan lain-lain. Bahasa tubuh dapat mengisi halaman komik dengan energi, kepribadian, serta hidup. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh selalu bekerja sama untuk dapat mengekspresikan perasaan yang sama namun terdapat beberapa perbedaan. Ekspresi wajah cukup konsisten dalam penggambarannya, seperti ekspresi takut yang disebabkan oleh berbagai situasi akan memiliki bentuk yang sama. Bahasa tubuh lebih berbasis situasional yang terpengaruh oleh arah, sumber bahaya, daerah, dan lain-lain.



Gambar 2.30. Perbedaan Ekspresi Wajah dan Bahasa Tubuh

(Sumber : McCloud 2006)

2.8 Proses Desain Karakter

Proses yang digunakan untuk merancang karakter dalam komik interaktif ini adalah dengan menggunakan metode *Character Design Process* menurut Dave William Harrison sebagai acuan dalam tahap perancangan. Terdapat tiga tahap utama yaitu *research*, *concept*, dan *final design*.

a. *Research*

Dalam tahap ini pembangunan karakter dilakukan dengan cara melakukan studi literatur yaitu melakukan *brainstorming* untuk mengenal dan memahami lebih dalam karakter yang akan dirancang dengan cara mengenal siapa karakter tersebut. Kenapa karakter tersebut jahat atau baik, berapa umurnya, apa kelebihan dan kekurangan yang dimiliki karakter tersebut. Jawaban dari semua pertanyaan tersebut akan dijadikan kunci untuk mencari referensi visual. Referensi visual yang menggambarkan sifat kepribadian, bentuk tubuh maupun aksesoris.

b. *Concept*

Sebelum memulai perancangan, diperlukan waktu untuk menentukan gaya visual seperti apa yang akan digunakan antara lain *color palette*, gaya gambar, minimalis atau detail, serta bentuk pewarnaan yang seperti apa. Ketika sudah menentukan gaya visual, dibutuhkan waktu untuk mengeksplorasi wajah tokoh karena hal tersebut merupakan aspek penting. Ketika sudah eksplorasi dengan cukup karakter yang ingin dirancang, maka disini dipilihlah ide yang paling disukai, dibuat sketsa kasar dari ide tersebut dan fokus untuk melebih-lebihkan bentuk di area tertentu sesuai dengan dimensi tokoh sehingga sifat, jabatan, serta fisik seperti apa terlihat jelas.

c. *Final Design*

Pemilihan sketsa kasar yang akan dirapikan. Sketsa kasar yang dipilih tidak digunakan untuk di *tracing* ulang tetapi sebagai patokan dan mencegah sketsa akhirnya menjadi terlalu kaku. Setelah sketsa dirapikan, diberi finalisasi warna yang sesuai dengan referensi visual yang digunakan.